

W'art

BD comics JEUX video M'chandise



[JANVIER 2006]

www.wartmag.com

n°4



↑ La carte de vœux 2006 de W'Art. Dessinée et réalisée par Max F. // ↑ Cha nous propose une vision personnelle de Dora l'exploratrice. Extrait de son excellent blog.

Editorial

C'est décidé ! 2006 sera l'année de tous les excès. Avec une rédaction gonflée à bloc, nous avons la ferme intention de tout faire péter chez W'art. Petit tour panoramique des bonnes résolutions prises par la rédaction.

1) Sortir à l'heure

Un problème que l'on traîne depuis Artikzone : la ponctualité. Même si dans la majeure partie des cas les retards sont indépendants de notre volonté, nous allons tout mettre en œuvre pour sortir tout frais !

2) Mettre des dessins trash

Certains vous font croire que l'on vit dans un monde de bisounours. Ils vous mentent ! En plus des articles sans langue de bois, W'Art va proposer plus de dessins trash, diablement rock n'roll ! Nous remercions donc Cha d'avoir accepté que nous publions un de ses dessins où elle a l'outrecuidance de maltraiter cette chipie de Dora l'exploratrice.

3) Couvrir plus d'événements

Cette année, nous allons tenter de couvrir le plus possible d'événements majeurs dans le monde

de la bande dessinée, du merchandising, etc. Cela commencera logiquement avec Angoulême d'où Jicé et JK nous ramèneront récits, reportages et impressions dans un numéro un peu spécial pour l'occasion. Ca, ce sera pour le 5ème W'art.

4) Vous surprendre

De l'habitude naît l'ennui. C'est bien ce que l'on dit, non ? Chez W'art, nous ne sommes pas fans des magazines papier qui ne changent jamais, dont la lecture devient routinière. C'est pourquoi nous prenons le pari de vous surprendre tout au long de cette année 2006. Éditorialement bien sûr, mais pas seulement ! Vous le découvrirez bien assez tôt dans nos pages.

Concernant les traditionnels vœux de bonne année, toute la rédaction de W'art vous souhaite une année 2006 des plus agréables où la santé, la réussite, le courage et la prise de conscience seront nécessaires pour la mener à bien.

Nous vous présentons par la même occasion notre carte de vœux, à contre-culture évidemment, réalisée tout spécialement par Max F. Vous en trouverez une version de bonne qualité à télécharger dans la W'artbase.

La Rédaction

BANDE DESSINÉE

- 3 - Débat Mdabd - Extraits
- 4 - Faut-il aller à Angoulême ?
- 5 - Calvo, nouveau gourou de la BD ?
- 6 - 7 BD Reportage : Clichés Beyrouth
- 8 - Les zombies qui ont mangé le monde
- 9 - La BD sur portable
- 10 - Homunculus / Heads

- 11 - Les robots dans le manga (2/2)
- 12 - Les masques dans le manga 1
- 13 - Les masques dans le manga 2

DOFUS

- 14 - Récit d'une rencontre
- 15 - C'est quoi Dofus ?
- 16 - 17 L'aventure Ankama
- 18 - Un jeu singulier
- 19 - Un parti pris graphique
- 20 - Communauté conviviale
- 21 - De nombreux produits dérivés

Merchandising

- 22 - Toys Designer
- 23 - Corpse Bride
- 24 - Le Seigneur des Anneaux
- 25 - Batman / Simpsons / Lovecraft

SUR LA TOILE

- 26 - W'Art affiche

La vague manga, le marché BD...

Extraits d'un message de Gabriel Delmas

Peut-être l'avez-vous vu, le rapport 2005 de Gilles Ratier, secrétaire général de l'association des critiques et journalistes de bande dessinée est tombé. Nous y trouvons des graphiques et des chiffres, mais ça reste tout de même très descriptif. Gabriel Delmas propose sur le Forum de la maison des auteurs de bande dessinée ses réflexions sur le milieu du 9ème art. W'art en publie les extraits concernant la vague manga et la santé du marché de la BD.

Qui est Gabriel Delmas ?

Gabriel Delmas est un auteur de bande dessinée. Son premier album est paru en 2002 aux éditions Delcourt, il s'agit du *Psychopompe*, un livre de 94 planches. L'auteur sort par la suite le premier tome de *Ceux qui rampent* chez Delcourt, une série qui sera abandonnée par l'éditeur. Il sort *Totemdom*, avec Robin Recht, le premier tome d'une fresque poético historique aux Humanoïdes Associés. Et poursuit surtout son parcours chez Carabas où il publie notamment *Vampyr Draco Maleficus Imperator*, *Grangousiers*, ou encore *Moloch Jupiter Superstar* avec Patrick Pion.

Gabriel Delmas est aussi très actif sur Internet. Sans compter les nombreuses interviews auxquelles il se prête, on peut lire nombre de textes et réflexions sur le milieu de la bande dessinée sur le forum public de discussion de la mdabd (maison des auteurs de bande dessinée).

La vague manga en France

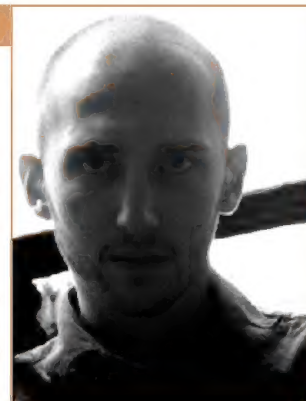
« Ce n'est que le résultat d'une puissance économique très douée et très inventive qui a su conquérir des marchés avec des dessins animés, des livres, des jeux vidéo, des produits dérivés et qui fabrique (au niveau de trois ou quatre "super-Disney") des produits "générationnels". C'est le must du marketing. Et c'est une industrie ultra-puissante parce qu'elle est soutenue d'abord dans son pays d'origine. Trouve-t-on en France dans tous les relais H des gares et des aéroports des BD en fascicules très peu chers et dont la fréquence des numéros serait rapide, soutenus par des maisons d'édition qui font de la publicité et des dessins animés et des produits dérivés et forcent l'Europe à suivre nos produits ? Non. »

Mauvaises stratégies

« La France vit encore au temps de sa gloire et reproduit l'album de *Tintin* (cher) et le pose uniquement chez quelques libraires en attendant que ça marche et que le public d'ingénieurs trentenaires fasse sa sélection du must du mois (la population qui fait vivre la BD en France ne doit pas excéder 100 000 personnes, c'est dire). Les produits comme *Astérix*, *Titeuf*, *Largo Winch* et *Treize*, les maisons d'édition pourraient en vendre des kilos si ces maisons n'étaient pas aussi molles dans leur communication, si la presse spécialisée n'était pas aussi ringarde, si le prix n'était pas si élevé. [...] Quel est le public du manga ? Un public populaire, jeune et déconnecté de la BD franco-belge. [...] C'est un autre public. »

La BD se menace elle-même

« La principale menace de la BD franco-belge, c'est la BD franco-belge. Elle est périmée. Elle a produit des albums pour fans de BD et collectionneurs. Et elle ne produit quasiment que ça. Quelle en est la raison ? Les éditeurs pensent que le succès est dû au hasard. Donc, ils continuent à pratiquer la politique du hasard. Et tout ça est en train de s'effondrer. Comme toujours, quand tout s'effondre, on surproduit. Il n'y a pas de "bonne santé" de la BD comme on a pu le lire ici ou ailleurs. C'est un marché qui n'est pas du tout en expansion. Il régresse. Ce qui est en expansion, c'est l'édition indépendante (le nombre d'éditeurs indés et de micro-éditeurs augmente), le manga et les produits dérivés des grosses machines commerciales américaines en jouets comme en comics. La BD franco-belge dans tout ça ? Elle coûte cher (pour l'acheteur



comme pour l'éditeur), le rythme de parution est lent, les produits sont tous ringards, les scénarios sont mauvais, et elle fait preuve de très peu d'inventivité dans toute sa chaîne de vente. »

Retrouvez l'intégralité des propos de Gabriel Delmas sur le forum de discussion de la maison des auteurs de bande dessinée. www.mdabd.fr
Les extraits présentés sur cette page ont été par endroits modifiés sur la forme, à la demande de l'auteur.

LES CHOIX DE LA REDACTION

BD Européenne

Nous recommandons :

- De Cape et de crocs T7
- L'Art selon Mme Goldgruber
- Minimal

Nous déconseillons :

- Extra Muros T3
- Vlad T7

Nous attendons avec impatience :

- L'Epreuve numéro une

BD Américaine

Nous recommandons :

- B.P.R.D. T3
- Les zombies qui ont mangé le monde T3
- Panthère Noire

Nous déconseillons :

- Spy Boy
- Concrète T2

Nous attendons avec impatience :

- L'attribution des licences Vertigo...

BD Asiatique

Nous recommandons :

- MPD - Psycho
- L'école emportée
- Full Metal Alchemist

Nous déconseillons :

- Solarium
- Step up Love Story

Nous attendons avec impatience :

- Dororo T1

Merchandising

Nous recommandons :

- Figurines Corpse Bride
- Figurines Clone Wars Animated
- Figurines Hellboy Comics

Nous déconseillons :

- Figurines King Kong
- Figurines Chroniques de Narnia

Nous attendons avec impatience :

- Figurines McFarlane Simpsons

Tranche de Zep : Événement éditorial le 3 mars prochain avec la parution aux éditions Seuil de « Découpé en tranches », le nouvel album de Zep. Sans être un journal intime, l'auteur dévoilera à travers 22 chapitres, plusieurs parts de lui-même.

Trilogie en 4 tomes : Fritz Haber, la trilogie de David Vandermeulen comptera en tout quatre tomes. Les éditions Delcourt nous l'apprennent sur leur site web. Le tome 1 paru en septembre 2005 est nommé comme meilleur album au festival d'Angoulême.

Il l'a dit : « Les libraires prennent en charge trains et hôtels, mais ils n'ont pas les moyens pour les restos qu'on aime... donc là c'est en partie Soleil, et en partie moi, qui complète ! » Arleston. (source : lanfeust.com)

Faut-il aller à Angoulême ?

Le jeu des bonnes et mauvaises raisons

Comme tous les ans, janvier revient avec son Froid, sa galette des rois et son Festival international de la bande dessinée d'Angoulême. Comme tous les ans, les bédéphiles se demandent si c'est la bonne année pour leur première fois sur place. W'art tente de vous aider.

POUR

L'événement BD

Du fait de son importance, la plupart des éditeurs et beaucoup d'auteurs se déplacent pour le festival. Il est alors possible de rencontrer et découvrir des auteurs et éditeurs parfois peu visibles, jeunes ou faiblement distribués. De même, les expos proposées permettent souvent d'approcher des travaux généralement difficilement accessibles.

Les rencontres

Pendant quatre jours, Angoulême ne parle que de BD. On y croise presque que des amateurs. Quand on est passionné, difficile de ne pas plonger dans ce bain de culture BD qu'on peut partager avec la plupart des présents. Les bars sont là pour accueillir et faire se rencontrer les amateurs et aussi, avec un peu de chance, quelques auteurs.

Le caractère international

Le festival, même s'il est centré sur l'édition franco-belge, montre son côté international assez unique via ses expos et ses invités. Les rencontres internationales permettent à tous de découvrir et questionner d'illustres auteurs étrangers, quasi-impossible à voir ailleurs pour qui vit en France (cette année par exemple, Mike Mignola, l'auteur d'*Hellboy*). De même, les expos mettent souvent en avant d'autres cultures bédéphiles peu connues.

Cubik



CONCLUSION

Nous pouvons dire que venir à Angoulême avec des objectifs précis, surtout concernant les dédicaces, relève du pari risqué dont on risque fort de sortir déçu. Par contre, y venir en dilettante peut être assez réjouissant (sauf pour la carte bleue) pour peu qu'on se laisse porter par l'ambiance et la curiosité.

CONTRE

Les Travaux

Du simple fait de son ampleur et de la foule qu'il génère, le festival d'Angoulême est généralement un bazar sans nom. Cette année sera d'ailleurs pire à ce niveau, la manifestation étant contrainte de déplacer une partie de ses installations pour cause de travaux dans le centre d'Angoulême, là où sont habituellement placées les bulles accueillant les éditeurs.

Les chasseurs de dédicaces

Si vous allez à Angoulême pour obtenir une dédicace de votre auteur favori, à moins que celui-ci ne soit un jeune auteur, ou peu connu (et encore), abandonnez tout espoir. Les chasseurs de dédicaces professionnels qu'on rencontre à Angoulême, équipés avec de quoi tenir un siège, trustent systématiquement les files d'attente, rendant les auteurs pratiquement toujours inaccessibles pour les autres lecteurs.

L'épreuve physique et bancaire

En Janvier, à Angoulême, il fait froid. Très froid. Ajoutez à cela l'attente inhumaine pour pouvoir acheter l'indispensable ticket journalier, une foule omniprésente, les tonnes de bandes dessinées achetées en avant-première et les probables cuites (faut bien se réchauffer)... Vous finissez bon pour la cure de repos, que vous ne pourrez d'ailleurs pas vous offrir après les dépenses du festival.



L'ART SELON MADAME GOLDGRUBER

Mahler

Éd. L'Association
12€

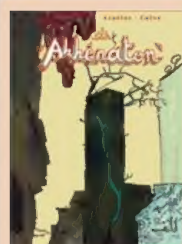
Dernière parution de la collection théorique « Éprouvette » de l'Association, *L'Art selon Madame Goldgruber* n'est pas, comme *Plates-bandes* de JC Menu, un essai sur la bande dessinée à proprement parler. Même si l'auteur aborde de nombreux thèmes clés, comme la dédicace, la valeur des originaux, les « allumés de la BD », les « tarés de l'art » et surtout la GRANDE question qu'est « la bande dessinée est-elle un art ? », le livre, dessiné et chapitré, aborde une pluralité de thèmes liés à son auteur, comme son expérience de vendeur en vidéoclub ou encore la réalisation laborieuse de son projet de dessin animé *Flaschko*. Au final, cette « insulte », comme est sous-titré le livre, est un excellent moment de lecture. Franchement jubilatoire, il propose une dose de fous rires à tous ses chapitres. Le livre est vraiment très drôle, et la médisance ironique de l'auteur y contribue grandement. Pour nos lecteurs qui ont un peu de mal avec les dessins que j'oserai qualifier de minimaliste, il ne faut pas que ces derniers soit un frein à la lecture, cela vous ferait passer à côté d'un chouette bouquin, et ça serait vraiment dommage.

JK

Du vieux neuf : Mercredi 25 janvier est un grand jour. Le journal de Spirou lance sa nouvelle formule, enrichie de 20 pages. Se voulant plus moderne, le journal propose entre autre la publication de séries historiques comme Natacha. Oui, moderne.

Il l'a dit : « J'ai lu le dernier Astérix. Je ne l'ai pas lu avec un regard conformiste. Et j'ai bien compris que notre ami Uderzo voulait prouver qu'à son âge, et après un aussi fantastique succès, il savait innover. [...] Mais le résultat, hélas, est navrant. » Michel Édouard Leclerc

Angoulême 2006 : Notre numéro 4 sort au moment où est lancée la grand messe de la bande dessinée à Angoulême. Une partie de l'équipe couvre l'événement pour vous rapporter des nouvelles fraîches, dans un numéro 5 spécialement consacré.



AKHENATON
Calvo, Azuelos
Éd. Carabas
12,90€

Akhénaton est un livre un peu bizarre. Parce qu'il ne fait qu'évoquer d'une part, et parce que son traitement graphique en surprendra plus d'un...

Le récit de David Calvo propose un mélange intéressant entre le traditionnel et la modernité. Avec d'un côté un gourou androgyne vivant dans sa tour, et de l'autre ses fidèles qui vivent leur foi de façon très libertine.

Autre contraste saisissant, c'est l'attitude du monde extérieur envers la tour d'Akhénaton. Entre la suspicion des habitants et celle des journalistes... alors qu'au fond la quasi-totalité des fidèles ne leur sont en rien différents, et que la fameuse tour prend des allures de discothèque...

Le livre évoque clairement le sacrifice, en nuance ici encore. Le sacrifice doit permettre aux fidèles d'atteindre la ville mythique d'horizon, mais dans le fond, la réalité elle-même n'est-elle pas un sacrifice perpétuel ? Céder aux traditions, céder à la réalité, n'induit-il pas un nécessaire don de soi ?

Au bout du compte, on ne sait plus trop qui est le gourou, Akhénaton ou la société, lequel conduit au sacrifice et lequel lutte entre modernité et tradition.

JK



Akhénaton, histoire de politico-poésie.

Après avoir publié *Télémaque*, Calvo et Azuelos remettent le couvert et nous proposent un livre étonnant, *Akhénaton*, à mi-chemin entre modernité et tradition, entre poésie et philosophie. Un ouvrage lumineux servi par le trait évocateur de Thomas Azuelos et entièrement dessiné au Caire. Et ça tombe bien, l'histoire se déroule justement dans la capitale égyptienne.

Nous aimons bien les livres qui font un peu réfléchir, qui ne laissent pas indifférent. *Akhénaton* est de ceux-là. L'histoire est suggérée, elle se déroule au Caire, dans la tour d'un homme riche qui se prend pour *Akhénaton* et qui prépare avec ses fidèles son voyage au travers du désert pour regagner la cité d'horizon. Le personnage principal, scribe du gourou, essuie les regards de sa famille comme des passants. Cet homme, instituteur, est devenu « femme de ménage d'un gourou » aux yeux des autres... Nous avons demandé à David Calvo quelles étaient ses intentions quand il s'est mis à écrire l'histoire d'*Akhénaton*, « J'ai écrit l'histoire il y a longtemps, elle a pris une forme plus ou moins fixe pendant la gestation du projet et en allant au Caire dessiner l'album, Thomas Azuelos lui a donné son épique. Je crois que j'ai écrit cette histoire pour apprendre à travailler avec quelqu'un - être un scribe -, écrire. »

Comme pour sa série *Kaarib*, l'histoire n'est pas évidente compte tenu de son évocation, mais aussi de ses thèmes traités avec beaucoup de nuance (voir l'avis ci-contre). David répond que « Les clefs sont toutes là, il faut chercher, pas spécialement dans les mots, peut-être dans les murs, dans les paroles des chansons d'oum khaloum qui baissent le récit ». Il nous évoque aussi les décrochages de quelques pages dans la psyché du scribe et nous en dit plus sur la mécanique du récit « *Akhénaton* fonctionne sur un seul niveau narratif, avec de brèves incursions dans le rêve, qui entre doucement dans la réalité pour reconforter les plus faibles. C'est une histoire simple, mais tous ses éléments sont riches. »

Les images sont © Carabas / Calvo / Azuelos

JK





LE Liban, la guerre, les clichés.

Retour sur Clichés Beyrouth 1990

Chez W'Art, la bande dessinée liée à l'actualité, de société ou encore consacrée aux grands événements internationaux est notre péché mignon. En 2005, le Liban a connu de nouveaux drames, notamment avec l'assassinat de Rafic Hariri. W'Art prend le temps de reparler de Clichés Beyrouth 1990, une bd témoignage essentielle.

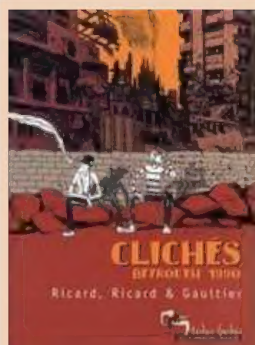
La BD reportage permet de parler de tout. De Gorazde de Joe Sacco au Photographe de Lefèvre, Guibert et Lemerrier, c'est un genre en expansion qui se préoccupe de la réalité sans la travestir, prenant aussi la forme de récit ou de témoignage. Un exemple récent de ce style de BD est *Clichés Beyrouth 1990*. Cette histoire contée et vécue par les frères Bruno et Sylvain Ricard et mise en images par leur comparse Christophe Gaultier, raconte le périple des deux frères au Liban. En 90, alors que la guerre fait rage, ils décident de rendre visite à leur tante qui travaille pour la Croix Rouge sur place, pour donner un coup de main. Leur brevet de secouriste en poche et leur naïveté en bandoulière, ils n'ont aucune idée de ce qui les attend. Même si la BD met des choses à plat et en explique beaucoup d'autres pour nous qui avons vu le conflit de loin, Sylvain Ricard nous explique que le but principal n'était pas de faire un reportage, mais de livrer avant tout un témoignage. « Le but du livre n'était pas pour nous d'expliquer ou de mettre l'accent sur une

situation particulière, mais plus de raconter ce que nous avons vécu et ressenti à l'époque, avec en filigrane l'analyse que l'on en fait aujourd'hui, avec le recul. En parler avec pudeur, ne pas oublier que nous n'étions que des visiteurs et que les principaux acteurs que nous avons croisés sont toujours là-bas. Ou morts. »

Pour cela, les frères Ricard préparent leur histoire sous forme d'un épais tome fusionnant récits et photos. Christophe Gaultier retranscrit ensuite le volume en dessins avec une précision et une sensibilité parfois troublante pour quelqu'un n'ayant pas vécu directement cette aventure. Résultat : un album faisant partie des rares rééditions de la collection Tohu-Bohu des Humanoïdes Associés, une nomination à Angoulême, plus de 2700 euros reversés à des associations libanaises, un prix à Blois, une nomination pour le prix France Info 2005, sans oublier un public touché.

Au Liban, le livre a été distribué en très petite quantité par le biais des librairies Antoine. Sylvain, grâce à l'accord de son éditeur, a pu également faire





CLICHÉS BEYROUTH
Ricard, Ricard & Gaultier
Éd. Humanoïdes Associés

En 1990, Sylvain et Bruno, deux frères, décident de partir à Beyrouth, en pleine guerre, pour aller aider leur religieuse de tante à la Croix Rouge. L'équipe Ricard-Gaultier avait habitué à des récits décalés, sans être forcément drôles. Ici, point de décalage puisqu'il s'agit du récit autobiographique du scénariste et de son frère lors de leur voyage au Liban en plein conflit avec la Syrie. On est donc emmené dans leur histoire, relatée de manière parfois légère, ce qui témoigne de l'insouciance d'alors des protagonistes. L'humour présent permet de ne pas tomber dans le larmoyant, sans masquer la gravité des faits, tout en posant un regard quelque peu objectif sur ce séjour. La présence de Gaultier aurait pu surprendre, l'auteur n'ayant rien à voir avec l'aventure des frères Ricard et n'ayant jamais mis les pieds au Liban. De fait, le résultat est surprenant tant le dessinateur semble avoir été parfaitement en phase avec le récit des deux frères. Un album indispensable.

Frad

parvenir une vingtaine d'exemplaires à titre gracieux. Il a donc pu avoir quelques rares retours : « Un grand succès, paraît-il, dans les rangs d'Amnesty International, et de bons échos des francophones que notre tante côtoie. Un accueil plus étonnant du côté des libanais vivant en France, avec parfois des réactions du type « Ce n'est pas mon pays qui est raconté », mais aussi le contraire avec des réactions enthousiastes. »

Et en France ? « Les gens ont été assez touchés, je crois. Il faut dire qu'après de longues pages où on passe pour deux candides, la fin du livre est assez frappante. Dramatique en tout cas. Rares sont les personnes qui n'ont pas été touchées par le livre. » Aujourd'hui, la situation du Liban a changé. « D'un côté, la situation s'est vraiment améliorée avec le retrait des forces syriennes, mais de l'autre, de nouvelles tensions se sont manifestées avec l'assassinat de Hariri, constate Sylvain Ricard. Disons que globalement, c'est bien plus confortable pour les libanais maintenant, si on compare la situation à 1990. » Du coup,

même si ce n'est pas encore planifié, son retour sur place lui paraît certain. « Pouvoir retrouver tous ces lieux, toutes ces personnes dont on a un peu oublié les visages, pour ressentir à nouveau les émotions que nous avons vécues. »

Quant à la BD témoignage, il a d'autres projets dans le domaine : « Oui, j'ai un autre livre en préparation. Ça sera beaucoup plus long à faire, et ça ne sera pas une BD classique, mais plutôt un livre de réflexion illustré par Maël sur les trois années que j'ai passées à donner de mon temps et de mon énergie dans le cadre du secours aux victimes à Paris (1993-1995). Une réflexion sur la misère au quotidien, sur le bénévolat, sur toutes ces choses que j'ai eu le temps de digérer. Mais ce n'est pas pour tout de suite, il me faut un peu de temps pour organiser ce que j'ai à dire... »

Cubik

Les images sont © Humanoïdes associés / Ricard / Ricard / Gaultier



3 Questions à Christophe Gaultier

W'Art : Christophe, pourquoi as-tu accepté de faire *Clichés* alors que ça ne te regardait pas a priori ?

Christophe : En fait, je n'ai pas accepté de faire *Clichés*, j'ai exigé de le faire. C'est tout à fait le type d'histoires que j'adore lire. Je lis beaucoup de récits d'aventures humaines. Les aventures initiatiques me branchent énormément. J'avais envie de le faire tout simplement.

W'Art : En dessinant une histoire vécue par d'autres personnes que toi, tu t'y es retrouvé ?

Christophe : Plusieurs fois en la dessinant j'ai eu l'impression d'y avoir participé, c'est assez

étrange. Puis il y a d'autres petites choses qui sont étonnantes. Par exemple, il y a des personnages que j'ai dessinés pour lesquels je n'avais pas du tout de documentation et il s'est trouvé qu'ils étaient ressemblants. Il y a des choses comme ça un peu magiques.

W'Art : Au regard de ton dessin, nous pouvons percevoir de nombreuses références. Sfar, Blain ou encore Andreas. Quelles sont tes influences ? Quel est ton parcours ?

Christophe : En ce qui concerne les influences, je ne peux pas vraiment dire ce qu'il en ressort. Ça ne sert à rien de

nommer un dessinateur plutôt qu'un autre, on en oublie toujours. Sfar non, je ne lis pas de Sfar du tout. Blain ouais, peut-être, Andréas je ne vois pas ce qu'il fait. Sinon, pour mon parcours, il est assez classique pour un dessinateur. Il y a une partie autodidacte, et j'ai fait quelques écoles de graphisme orientées en publicité, j'ai fait de l'illustration, des croquis, ce genre de choses... J'ai surtout travaillé dix ans dans le dessin animé.

Propos recueillis par Frads.

Bibliographie

Ricard et Gaultier
Kuklos (Soleil)
Banquise (Soleil)
Le cirque aléatoire (Treize Étrange)
Clichés Beyrouth 1990 (Humanos)

Gaultier
Demi-course et casquette Motule (Dupuis)

Avec Thomas Alexandre :
Grise Mine (Paquet)

Ricard
Avec Fred Féjard et Maël :
Les rêves de Milton (Dupuis)

Polar au ciné : McFarlane éditions a récemment , l'acquisition par Paramount des droits de *Torso*, un polar noir de Bendis et Andreyko, où Eliot Ness fait face au premier tueur en série américain. David Fincher (*Fight Club*, *Seven*) sera derrière la caméra.

Dartigo : Thomas Ragon, l'ex M. comics des éditions Delcourt, travaille depuis peu pour les éditions Dargaud. Des rumeurs font état de l'éventuelle acquisition par Dargaud des licences du catalogue DC Vertigo. (*Y : the last man*, *Fables*, *Planetary*)

Il l'a dit : Le webmaster du site des éditions Soleil répond sur le forum de l'éditeur « Soleil ce n'est pas que Arleston, c'est une tonne d'auteurs qui ont énormément de talent et qui ne demandent qu'à être (re)connus ! ». En effet, Soleil c'est aussi Crisse !

Trash & rigolos



Les zombies qui ont mangé le monde

De temps à autre, regarder un film de série Z affalé dans le canapé fait le plus grand bien. *Les Zombies qui ont mangé le monde* s'apparentent à cette activité. BD de série Z assumée, elle nous propulse dans un univers grotesque et complètement barré. Le tome 3 vient d'arriver en ce début d'année...

Régalez-vous, amis lecteurs, si vous êtes amateurs d'humour noir et de dérision, ces outils efficaces pour rire de notre monde franchement tristouille.

Par un curieux hasard, les zombies qui ont mangé le monde manient avec brio ces armes de distraction massive ! L'action se situe aux États-Unis en 2064, où les vivants vivent de concert avec les morts. Ces plaies se sont réveillées et se mêlent donc à la vie de tous les jours. Ils ont acquis des droits et, comme tout bon citoyen, vaquent à leurs occupations parfois délinquantes. Citons en exemple ces jeunes zombies qui, un soir, décident d'attaquer une famille de vivants parce qu'ils ont vu une scène sauvage dans un film de série Z quelques heures auparavant ! Avec une bonne dose d'humour noir, cette série, odieuse, a donc bien évidemment retenu notre totale attention. Faisant référence à George A. Romero, *Les Zombies qui ont mangé le monde* se rapproche

plus d'un *Shawn of the dead*, film de zombies déjanté où l'humour fusionne avec le gore. C'est aussi cela qui fait de cette bande dessinée un bijou. Le dessinateur Guy Davis met en image des scènes immorales, horribles, tout en conservant une dose d'ironie et de grotesque dans son dessin. Jerry Frissen quant à lui semble prendre un malin plaisir à truffier son récit de références à la culture populaire. Au bout du compte, la sauce prend et on en redemande !

JK



© 2006 Humanoids, Inc. - Los Angeles - USA



LES ZOMBIES QUI ONT MANGES LE MONDE Tome 3
Davis - Frissen
Humanoids Associés
10€

« Nous interrompons nos émissions pour cette incroyable nouvelle, Jésus, oui Jésus ! Il est arrivé avec ses fidèles à Los Angeles et honore ainsi notre belle et prestigieuse cité ». Avec des dialogues dans ce style là toutes les pages, nul besoin de vous dire que ce troisième album est une fois encore placé sous le signe de la plus grande dérision. S'agissant de la suite logique des deux premiers, il est plus que recommandé de lire les tomes précédents afin de bien saisir toutes les subtilités et réapparitions de personnages. Car malgré tout, le monde est petit, et nos héros ont à nouveau affaire à des hommes politiques patibulaires, une petite copine mort-vivante ou son ex-mari ! C'est d'ailleurs dans ce tome que l'on découvre enfin quel zombie se cachait derrière un masque de tissu, en attente d'un super cerveau... Surprise garantie ! Ce nouvel album diffère des précédents sur un point important. Les auteurs ont choisi de ne plus découper leur livre en petites histoires courtes. Cette fois-ci, le récit prend place sur 48 pages, plus classique donc, ce qui n'enlève toutefois rien à la saveur et au plaisir de lecture. Ah si, nous pourrions regretter la richesse de l'action, qui met en évidence un manque de fluidité entre certaines planches. Mais comme les auteurs nous livrent une galerie de personnage impressionnants, du Christ aux deux fils du roi des belges en passant par un artiste contemporain se prenant pour un empereur romain, on ne peut que se ruer sur cette excellente série !

JK

Rencontres sur SFU : Le site scifi-universe.com propose depuis peu les interviews vidéos de Morvan et Buchet, ainsi que Valente et Drommelschlager. Les rencontres sont disponibles au format Mp3 dans une qualité hélas moyenne. A écouter.

France 5 BD : A voir sur l'excellent site France 5 BD, une large sélection d'interviews vidéo issues des chats bd, mais aussi de portraits, de dossiers. Les vidéos sont au format flash ce qui offre un confort de navigation très appréciable.

Blog indépendant : Nouveau sur la blogosphère, Nis propose un blog porté sur la BD de qualité et sortant des sentiers battus. A découvrir entre autres, le classement des meilleurs albums 2005 vu des États-Unis, d'Italie, d'Espagne ou encore d'Allemagne.

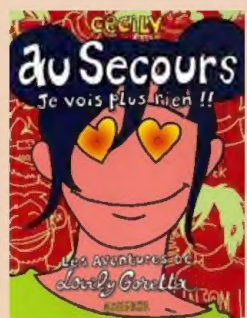
De la toile au papier

Le phénomène peut faire grincer des dents mais désormais, impossible de passer à côté...après la toile, les blogs BD partent à la conquête des librairies. Mais il n'y a pas que le blog de Frantico dans la vie... Petit tour d'horizon des blogs BD sur papier.



Blog du Capt'ain @robaser
Par Isaac Wens
Ed Mosquito - 11€

Vendu sous forme de tout petit livre reprenant à chaque page les différents billets du Capt'ain. Multitude de styles pour une pluralité d'humours ; Isaac Wens met en image l'actualité pour le meilleur et souvent pour le pire. Ça râle, c'est ironique et qu'est-ce que c'est bon !
► Le Blog du Capt'ain



Au secours je vois plus rien - Les aventures de Lovely Goretta
Par Cecily
Ed Albin Michel - 11€

Goretta sort son premier album en librairie après avoir fait un tour dans les pages du magazine l'Echos des Savanes.
► Le Blog de Goretta

La BD sur téléphone, Le nouveau piège à con ?

Arrivée de sites spécialisés

Le boom de la téléphonie mobile n'est plus à démontrer. Plus de 94% des jeunes possèdent un téléphone portable et, Forcément, c'est le public privilégié de tout un tas de spécialistes en éditions de contenu. La BD est touchée en ce début d'année avec l'arrivée sur le marché de sites dédiés à la vente de fonds d'écran ou, plus original, à l'édition d'épisodes BD à télécharger.

La bande dessinée a jusqu'à récemment été épargnée par la multitude d'éditeurs de contenus divers et variés, allant de la simple sonnerie jusqu'à vous dévoiler par sms surtaxé si vous êtes ou non cocu.

Cet oubli est aujourd'hui réparé grâce à Logo-bd.com, la première structure spécialisée dans l'édition de logo BD. Lancé par la coloriste Camille Paganoto, ce site vous propose une maigre sélection de logos répartis entre les quelques auteurs participants. Le site fonctionne comme tout site du genre : sélection de son pays puis de son téléphone. Moi qui avais décidé de lâcher pour vous 1,50 euros, c'est raté, la sélection ne propose pas mon modèle de téléphone, pourtant assez récent.

Cela dit peu importe, de plus en plus nombreux sont les individus qui créaient eux-mêmes leur fond d'écran très facilement grâce aux logiciels fournis avec leur téléphone.

Le site Pixiz BD choisit quant à lui une approche différente.



précède ou nous suit, c'est un monde parallèle lié au nôtre, presque à notre insu. Il s'agit d'un monde fantastique, graphique et coloré, où évoluent deux jolies jeunes filles bien ancrées dans leur temps. [...] Dans cet univers fantasmagorique, largement inspiré et imprégné des codes du manga japonais, nos héroïnes sont parachutées dans un conflit qui les dépasse. L'avenir du monde de Shadows se retrouve entre leurs mains. Pour

la suite, il va falloir attendre janvier... » ...ou jamais !

Au bout du compte, les premiers services BD pour téléphone portable déçoivent sans surprise. Machine à blé dans les deux cas, Pixiz BD a au moins le mérite d'innover avec une série en épisodes, malgré la pauvreté graphique et scénaristique dégalée par Shadows.

JK

Les vignettes sont © Pixiz BD



Au taquet : La collection manga des éditions Bamboo dont les premiers titres sortent en avril 2006 change de nom. Initialement prénommée "Také" (bambou en japonais), elle s'appelle désormais "Doki Doki" (le cœur qui bat la chamade)

Le Self Manga : Les éditions Seuil proposent ce mois-ci une nouvelle collection de manga nommée Mangaself. L'ambition de la collection est de proposer des ouvrages personnels et intimes d'auteurs japonais ayant œuvré à partir des années 1970.

Ciné : Mamoru Oshii, le réalisateur d'Avalon, prépare sa prochaine œuvre, *Tachiguchi The Amazing Lives of the Fast Food Grifters*, sous forme de «superlivement» (mélange de photographies, d'animation et de marionnettes animées par ordinateur).

LE PET AU CASQUE

Mon scénario est centrée sur un problème à la tête, les choses ne tournent plus rond suite à cela et un type est à l'origine de tout ce baxon...

HOMUNCULUS

Le cas

Monsieur Nakoshi n'est pas un type bien net. Il choisit de vivre dans sa voiture, entre un hôtel de luxe et un parc reconvertis en camp de clochards. Un excentrique vient à sa rencontre et lui propose d'être le sujet d'une trépanation, chose qu'il finit par accepter en raison d'un besoin d'argent urgent pour récupérer sa foutue caisse.

La pathologie

Cette trépanation a pour but d'examiner l'éventuel naissance d'un sixième sens, après bon nombre de tests prévus à cet effet... Rien ne se passe... Et pourtant, en cachant son œil droit il voit les choses sous un angle tout à fait différent... comme cette femme tronç, cette homme coupé en deux ou encore ce Yakuza robot...

L'allure du dossier

Le deuxième volume se concentre sur un point de l'intrigue très précis, là où le tome 1 d'*Homunculus* était relativement diffus et descriptif. On se laisse porter par cette curieuse histoire avec plaisir. Quant à la qualité d'impression, le papier est de bonne facture et la jaquette gaufrée à carrément la classe.

L'intérêt du cas

Homunculus est un cas intéressant, où le dessin épuré sert à merveille une histoire pour le moment nébuleuse. Ce manga ne se lit pas. Du premier volume au 2e, il se vit.



Homunculus (2 tomes parus, en cours)
Éd Tonkam
7€

HOMUNCULUS © 2003 BY YAMAMOTO HIDEO/SHOGAKUKAN INC.

HEADS

Jun-Ichi Naruse est un jeune employé modèle, timide et introverti. En visite chez son banquier, l'établissement est attaqué et Jun reçoit une balle dans la tête alors qu'il protège une fillette. Plus tard, il se réveille, et apprend qu'il vient d'être le premier humain greffé d'une partie de cerveau.

Le cerveau est-il un organe comme les autres ? De toute évidence non, car ce n'est pas le genre de Jun-Ichi de tenter de tuer un collègue de bureau avec une bouteille en verre... Ni de détester les taches de rousseur de sa copine, particularité qui pourtant le faisait craquer. Jun ne souffrirait-il pas d'un problème de schizophrénie, voire pire ?

Série complète en 4 tomes, un coffret est même disponible ! Signalons que le dernier tome est composé à 70% d'œuvres de jeunesse de l'auteur tout à fait sympathiques. En revanche la qualité du papier n'est pas extraordinaire (client au jaunissement) et certaines coupes des bords de planches se font ressentir.

Heads est une série sympathique. Mais elle ne rivalise certainement pas avec les meilleurs thrillers comme nous le suggère le 4e de couverture. Cousu de fil blanc (la petite idée que vous aurez dès le milieu du tome 1 se révèle être juste...), l'intrigue déçoit, et ce n'est que par pure curiosité qu'on décide de suivre la série jusqu'à son dénouement.



Heads (4 tomes parus, terminé)
Éd Delcourt/Akata
7€

© 2003 Higashino Keigo, Mase Motonori/ Shogakukan Inc., Tokyof Editions Delcourt

Bilan détaillé : L'intérêt pour le manga ne cesse de croître en France, second consommateur derrière le Japon. Morgan, web-mestre du site mangaverse, dresse à ce propos un superbe bilan sur les activités de 22 éditeurs au cours de l'année 2005

Rétro : Après un court passage sur M6, Kana vient d'obtenir les droits du célèbre manga *Doraemon*, l'histoire d'un chat bleu venant du futur. Sa sortie est prévue dans le courant de l'année (source : manga-news)

J-Music : Après un premier passage triomphant le 9 août dernier à la Locomotive (Paris), le groupe de rock-métal Mucc envisage de faire un nouveau concert sur la capitale entre avril et juin 2006. (Source : Jame)



EAGLE
Kawaguchi
Éd. J'ai Lu
5,50€

Série de politique-fiction, le manga *Eagle* n'est pas un duplicata iconographique du poussah ploutocrate et fouailler cher à Daumier. Mangaka sensible aux idées de son gouvernement, Kawaguchi Kaiji met en scène Kenneth Yamaoka, sénateur démocrate d'origine japonaise, qui présente sa candidature aux élections présidentielles américaines.

Tout en retenant notre attention lors des primaires (phrases cinglantes, parts d'audience, scandales), l'auteur offre une palette du fonctionnement d'une candidature (paroles millimétrées pour les médias, contraction d'alliances machiavéliques). Dans cette débauchade politico-médiatique, un jeune journaliste japonais fait un reportage sur le candidat et découvre sa véritable identité. Ce manga de joutes politiques décrypte la capacité de communication du candidat, passant de son cadre de référence (bureau, tribune) à celui de son interlocuteur (un bar texan). Entre empathie, travailomanie, persévérance, et rébellion, Yamaoka dresse un inventaire très convaincant de la personnalité humaine. Chaque facette qui structure l'ex-avocat pour manifester ou convaincre du bien-fondé d'une idée est abordée avec aisance pour décoder les différents besoins psychologiques. Quel que soit l'instrument employé, Yamaoka parvient toujours à renverser la vapeur et prévoir les dynamiques d'échecs si rien n'est satisfaisant. Malgré un dessin empâté et souvent inexpressif, ce manga ravira énarques (à condition de nous lire) et curieux d'œuvres atypiques. Kawaguchi aura-t-il le monopole de nos cœurs ?

D's©

LE ROBOT dans le manga et l'animation



Le robot Mecha, l'ère Gundam – Partie 2

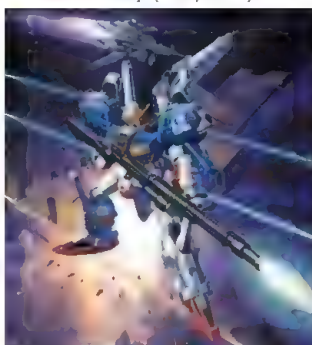
Sempiternel esclave d'une trame laborieuse dans l'animation des années 1970, le robot n'obtient toujours aucun droit à une existence propre et se fait aspirer, chattering de métal, par la mise en abyme platonicienne des pilotes, Kafkaïens en diable. Un cachet de DeFreudalgan pour continuer ?

En 1979, Tomino Yoshiyuki inaugure l'école dite "réaliste" (*riaruha*) avec *Gundam*. Pour enrayer une surpopulation, l'humanité édifie en 2045 sept colonies spatiales qui restent sous le joug du gouvernement fédéral terrien. Ce pouvoir est rejeté par la colonie Side 3 qui réclame son indépendance avant d'attaquer les positions militaires de la pro-fédérale Side 7. C'est le début d'une guerre d'un an entre les "natifs" (terriens) et les "NewType", évolution extra-terrestre de l'homo sapiens sapiens. Ce microcosme extra-sensoriel dispose de "mechas" (armure robotique) fixant la pesanteur humaine.

Amuro Ray, un des survivants de Side 7, pilote accidentellement le prototype Gundam RX-78 conçu par son défunt père. Constatant son don de maniabilité du robot grâce à son accoutumance à l'apesanteur, il bat ses ennemis dont le charismatique Char Aznable (clin d'oeil à Charles Aznavour). Un calendrier est ensuite créé et 2046 devient l'An Un de l'Universal Century des NewType (UC 0046).

Le robot Gundam est un "mobile suit" (unité mobile et imposante), mecha manufacturé et vulnérable, contrairement aux créations de Nagai. Les ennemis ne sont plus des aliens mais des humains souhaitant se détacher des lois terrestres. Les crises mélancoliques des pilotes et le rôle de la femme sont prépondérants et réduisent le mobile suit à une coquille vide de toute philosophie animiste.

26 années de batailles sur celluloids et ordinateurs font de cette saga une oeuvre mondiale incontournable. Le filon est exploité dans les années 1980 et 1990 avec la création d'exosquelettes pour des registres comme le cyberpunk (*Appleseed*) ou l'heroic fantasy (*Escaflowne*).



Analyse générale

Cette frénésie du robot est représentative d'une société nippone absorbant quasi instinctivement les dernières technologies. L'adolescent, première cible, y déploie des fantasmes et devient "ado" (seigneur) en s'affranchissant d'un système déshumanisé. Certains catalysent alors dans leur bulle interactive le surplus de la consommation de masse, détournent des objets comme les robots, entretiennent avec eux des relations "prophétiques" (sauver le monde) et ressentent des évolutions morphologiques analogues (la puberté).

Cet éloignement social permet au robot d'être un substitut parental en intégrant les fans dans une symbiose intra-utérine où ils se sentent en sécurité jusqu'à consacrer cet ami comme leur nouvelle mère. Certaines séries présentent une distance père/fils menant au retour vers la "coquille" féminine qu'est la technologie, berceau tressé de câbles et orné de prises USB.

Une lecture maternelle existe dans *Neon Genesis Evangelion*, synthèse psychoreligieuse des écoles orthodoxes et réaliste. Quand l'introverti Shinji pénètre dans sa machine de combat, son entry-plug à l'odeur du sang mais ne le gêne pas. La cabine se remplit d'un liquide jaune servant d'interface protectrice entre Shinji et l'exosquelette pour synchroniser leurs gestes. Pour Shinji qui a perdu sa mère, cette substance évoque le liquide amniotique. Dans *Escaflowne*, le sang vivifie le mecha et le rend sensible à la moindre blessure de son maître (et inversement). La connexion entre le pilote mélancolique et la machine semi-organique démontre l'effet du mecha humanisé uni avec le fan.

En conclusion, le robot dans l'animation transfère l'idée d'une société menacée par le "gaiatsu" (pression étrangère) depuis l'Ere Meiji tout en dressant un portrait psychologique de la nouvelle génération. Avatar canin, le robot est le compagnon de "l'homo virtuens", chasseur-cueilleur de notre village planétaire.

D's©



Les masques dans le manga

Objet en mouvement couvrant le visage du porteur d'une face humaine, animale ou imaginaire lors de danses théâtrales ou rites chamaniques, le masque est un activateur de "harma" mais aussi de traditions puisque le manga explore ce concept universel parfois à l'échelle japonaise. Petit parcours ethnologique.

L'une des premières fonctions du masque est d'ordre rituel. En transmutant l'identité humaine pour franchir des lieux tabous, le masque, Hermès d'argile, de bois ou de pierre, déploie une chambre d'écho pour l'usager dans lequel s'investit temporairement une divinité afin de prendre le pouls de ses ouailles. Une telle métamorphose libère une pensée jugée "sauvage" (état de transe) qui jouit d'une piété communautaire et fascine par son aspect énigmatique, occulte. A ce sujet, le terme "masque" dispose d'une double étymologie : "maska" (du radical préroman "noir") et "masca" (du bas latin "spectre, sorcier"). Ces notions démoniaques sont associées dans l'imaginaire populaire depuis toujours car le masque suscite l'effroi mais aussi la surprise (la Toussaint au Mexique, Halloween aux États Unis, carnivals en Europe).

Pourquoi un masque ? Le visage concentre beaucoup de sens (ouïe, odorat, goût, vue) et de facultés (respiration, parole, rire) grâce au cerveau, organe-roi de la condition humaine. Un tel éventail de possibilités sur si peu d'espace fait du visage le siège de

l'expression propice à porter l'instrument de dialogue qu'est le masque.

Le masque symbolise. Il réunit des artefacts ou des idées autour d'une pensée commune. Basée sur une pléiade de concepts sur le Bien et le Mal selon des critères ethno-sociaux définis, sa structure pédagogique constitue un vade-mecum des états d'âme pour illettrés. Un tel dictionnaire délimite l'image de l'homme bon du fourbe relié à une vision cosmico-terrestre spécifique pour l'emploi des masques. Les jugements de valeur diffèrent pour chaque peuple, offrant ainsi une riche gamme de masques.

Tajikarao, l'autre regard

Le manga tire profit de cette partie du corps humain et la met en valeur au travers du regard (le Shôjo) ou du visage tout entier (les SD ou "super déformé"). Il met en exergue les clauses expressives et mutationnelles du masque dans le dénouement de la destinée humaine. Dans la série *Tajikarao*, le masque du héros divin éponyme porté par un néophyte citadin, Yusuke, illustre un débat méta-

physique sur la relation de l'être à l'univers. Il est en effet pointé du doigt comme étant la résurrection du dieu et doit contrer une bande de yakuzas ainsi qu'un projet de station de traitement des déchets sur un site ancestral. Selon l'Homme, les dieux auraient quitté la terre et y reviendraient épisodiquement dans le masque pour intercéder en faveur d'une cause, en l'occurrence protéger le hameau de Yamagami et ses pratiques séculaires shintoïtes d'un désastre culturel et écologique.

L'exode divin laisse la place vacante à la mort (le projet de destruction du sanctuaire Iwato), obligeant l'homme à se chercher une destinée en demandant conseil aux dieux. Dans le premier volume, des vieillards posent sur Yusuke le masque qui agit et fait éclore de son épiderme des lianes formant une sorte d'armure exponentielle autour du garçon. Sa personnalité entre en osmose avec celle du dieu qui avait connu comme lui une période de famine. A ce moment, le jeune homme décide de venir en aide aux vieillards pour sauver le hameau.

La principale nature du masque féroce de *Tajikarao* est d'ordre protectrice. Le dieu était un samurai qui, comme certains de ses congénères, portait un masque d'armure anthropomorphe ("yoroi"). Tout en transformant et transportant le garçon dans un autre dimension pour lui donner un aspect terrifiant, le masque n'oublie pas de conserver sa matrice théâtrale pour activer ses pouvoirs, comme le prouve le "Hochatto", danse préparatoire au réveil du dieu.

En posant un masque sur l'empreinte "vigilante" de son humanité retrouvée dans les montagnes, Yusuke devient une autre personne (de l'étrusque "persona" ou "phersus", masque de théâtre) et se laisse guider par les agissements du dieu dans la défense du hameau. Lors d'une ultime transe, le masque projette dans le cerveau de Yusuke les visions du dernier porteur de l'époque Edo qui lui servent de solutions aux attentes des habitants. Puisque le visage est figé, c'est tout le masque qui devient regard, et le corps devient masque comme fixation de la vie. On considérerait que Dieu avait créé le monde à son image, c'est



dire l'importance accordée au visage.

Enfin, ne vous laissez pas rebuter par la médiocrité du dessin, proche dans certaines cases de fanzines d'écoliers. Le scénario établi ici a été conçu avec rigueur et a demandé au dessinateur et au scénariste plusieurs séjours sur des sites pour se documenter sur les conditions de vie au fin fond des montagnes. Cette forme de préparation a été également adoptée par une mangaka pour un manga analogue à un détail près : le masque ne prépare pas la venue d'une essence divine mais illumine le désir charnel.

Initiation, l'autre passage

Comment construire un récit sur le sexe sans tomber dans la vacuité scénaristique ? En l'intégrant à des rites, des traditions. C'est le pari réussi de la mangaka Kashiwagi Haruko avec *Initiation*. Cette série en cinq volumes conte l'histoire d'un jeune puceau citadin tombant dans un village perdu en haute montagne où se perpétuent des rites sexuels de passage du stade enfant à celui d'adulte. Seul le dernier volume présente le masque lors des rites exutoires où la population chante et danse toute une nuit avant de sombrer

dans l'ivresse du désir, la bacchante en moins.

Au Japon, le masque transmet toujours ses fonctions, contrairement à d'autres cultures où il a perdu toute intégrité symbolique, religieuse et sociale. Ainsi, on note, outre la présence curieuse d'un masque béninois, plusieurs autres issus du théâtre dont le "kyôgen" ("paroles folles"). C'est un genre burlesque d'une vingtaine de minutes qui permet généralement aux spectateurs de souffler entre deux actes du complexe théâtre Nô et dans lequel sont aimablement fustigés les travers de la nature humaine. A ce titre, on remar-

que que le héros porte un masque kyôgen "Usabuki" ("masque siffleur"), une divinité agréable, et est utilisé pour représenter un moustique, une pieuvre. Sa grimace semble indiquer une envie d'opérer une succion sur tout ce qui l'environne puisque le garçon ne pense à ce moment du récit qu'à se trouver une femme pour assouvir ses besoins sexuels. En face, l'une des protagonistes présente un masque nô "Ko-omote" ("belle femme"). Le comique de situation réside dans l'expression dégagée chez chacun : le "suceur" surexcité contre la sérénité et la mesure de la demoiselle. Tout comme l'acte sexuel, le kyôgen investit



l'intégralité du corps humain dans son mouvement spatial, son rythme, ses rebondissements, autant d'éléments qui "débrident" le masque grave et silencieux du spectateur du Nô... et de la partenaire selon les cas.

L'autre point du port du masque dans les relations sexuelles est basé sur l'audace, l'effronterie. Touchez la poitrine et le postérieur d'une fille dans le cadre de festivités masquées, ça la fera rire. Vous avez bien lu. A l'abri des coups et des insultes, ce n'est pas moi-même qui suis visé mais un masque. Se masquer, c'est presque devenir l'homme

invisible de Wells. On peut ainsi transgresser des interdits sans risquer le blâme, comme si ce pied de nez à l'ordre établi provoquait une sorte d'embrassement des esprits. Cette exaltation renvoie à un passé ancien où le bouffon grîmé se comportait, dit-on, légitimement à l'inverse des principes régissant les relations sociales.

Le masque, l'envers de l'autre

Qu'il s'agisse de *Tajikarao*, d'*Initiation* ou encore de *20th Century Boys* avec Ami ou Sadakiyo, le masque, médium véhiculaire livrant une lecture de la nature

humaine, devient une enveloppe extérieure reflétant à la perfection la vie intérieure de son porteur dans une mise en abyme théâtrale spécifique, au sens figuré ou non. Les mouvements parasites inutiles à l'expression s'effacent pour une clarté nécessaire à l'expression des sentiments et des émotions qui décuple le jeu et favorise l'excès sans contrainte. La parole "sculptée" dessine alors un espace imaginaire en mimant une idée précise.

Devenir un autre que soi-même, n'est-ce pas le désir de tout un chacun ? Se protéger des autres mais surtout, peut-être, de soi-

même ? Le masque autorise la liberté la plus folle, celle-là même que la morale proscriit d'ordinaire. Lorsque l'on est paré d'un visage suscitant l'effroi ou forçant le respect, quelle victoire de pouvoir intéresser les gens par autre chose que son moi dérisoire ou vulgaire ! En suivant l'exemple de Sadakiyo et Ami, on croit souvent que le masque sert à fuir, à se dissimuler. Or, pour qu'on se décide à porter un masque, il faut avoir réellement conscience d'exister comme une "personne". Le monde est théâtre, nous en sommes ses acteurs.

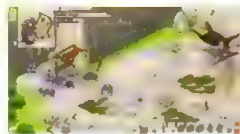
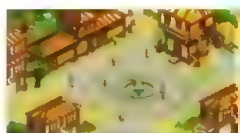
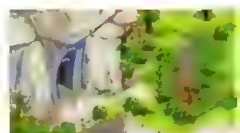
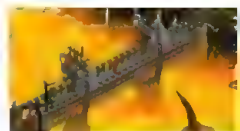
En coul'

DOFUS



Introduction

Après être passé chercher Lys, notre graphiste qui devient pour l'occasion photographe et collègue de questions, direction Tourcoing. Périph' fluide, on arrive assez rapidement. Heureusement, nous avons pensé à imprimer un itinéraire Mappy pour se diriger dans la ville. D'après notre plan, nous ne sommes pas loin ; nous nous garons... Après plus de cinq minutes de marche nous y sommes. Personne ne nous avait prévenus que les bureaux d'Ankama se situaient à La Ruche d'entreprises de Tourcoing (on apprendra plus tard que Mappy nous a un petit peu fait tourner en rond). La Ruche d'entreprises est un endroit créé par le conseil général du Nord pour promouvoir la création d'entreprise. Pas étonnant de trouver la jeune et dynamique entreprise Ankama en ce lieu. Grand hall d'accueil, des plantes, une sorte de petit bar... on s'annonce. Nous n'avons pas même le temps de feuilleter les prospectus Dofus présents sur le comptoir que Thomas Bahon - chargé de communication - arrive. Ce jeune homme (il fallait s'en douter), les bras chargés de produits Dofus (que nous n'aurons pas le temps d'étudier), nous convie à une table. Dictaphone en route (mon vieil Olympus à microcassettes, je sens que je vais en passer des heures à décrypter la bande) et c'est parti pour une bonne heure de discussions orientées jeux, marketing, graphisme... tout pour plaire. Nous serons malheureusement coupés par un autre rendez-vous qui s'impatientait (grrr). Le moral en berne, nous décidons tout de même de faire un petit tour dans les bureaux pour croiser des artistes et pour prendre une ou deux photos. Manque de chance, les graphistes et développeurs sont plutôt débordés et resteront dans leur petite bulle. Moi qui m'attendais à une ambiance festive et joviale, on constate une vraie rigueur au travail ! Dans le premier bureau nous avons tout de même pu nous présenter à un responsable, enfin je crois (j'ai zappé son nom : c'est ça le professionnalisme), et glaner quelques précieuses informations supplémentaires pour l'élaboration de ce dossier. Thomas me confirmera plus tard que l'ambiance est souvent plus sympa et que les casques aux oreilles de ces travailleurs chevronnés leur permettent de s'isoler du bruit (quand ils sont à la bourre).



Dossier réalisé par Jice
Avec la complicité de Lys



C'est quoi Dofus ?



Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs

Avant de plonger plus en profondeur dans les mondes de *Dofus*, intéressons-nous au jeu en lui-même. *Dofus* est un jeu de rôle qui a la particularité de ne se jouer qu'en ligne. Très peu cher, il bénéficie même d'une version gratuite. Il arbore un style 2D alliant old school et modernité.



Avant de consacrer notre dossier à Dofus, nous y avons joué

(pour nous familiariser avec le produit bien sûr).

Qui dit jeu en ligne dit internautes connectés en même temps. Intéressant.

Au moindre souci, à la moindre petite question, il est possible de trouver une âme charitable qui accepte de nous aider. Bien sûr, comme partout, on ne croise pas que des personnes parlant un français irréprochable. Net oblige, il se peut que vous soyez accueillis par des "Kikoo Lol" car sur Amakna et ses contrées voisines, comme pour la plupart des mmorpg, le langage SMS fait de nombreux émules. Et ça n'est rien comparé à certains « geeks » qui doivent sûrement estimer que le débutant est censé tout connaître dès sa première partie. Heureusement, chez Ankama ils ont des idées pour pallier la connerie. À commencer par la communauté *Dofus* sur le Net. On peut y trouver des guides complets sur l'utilisation du jeu, une page sur les règles incitant maintes fois au respect et enfin un forum de joueurs. Impossible

de trouver une question qui n'ait déjà été posée, impossible de sortir du forum en ayant toujours un doute.

Il est aussi possible en tant qu'abonné d'entrer dans une guilde. Qu'est-ce qu'une guilde ? En gros, c'est une bande de copains qui jouent ensemble. Après notre inscription (toujours dans un strict souci de rigueur journalistique et par amour du travail bien fait), nous avons très vite trouvé assistance. Ensuite il est très aisé d'XP ou de droper rapidement... Houlà, c'est que ça rend vite dépendant ce jeu ! (XP = gagner des points d'expérience et Droper = récupérer des objets).

Depuis peu, une partie de la carte, Astrub, est devenue gratuite pour une durée illimitée. Après inscription, vous avez tout votre temps pour vous familiariser avec le jeu et pourquoi pas l'adopter ; de nombreuses quêtes sont accessibles (plutôt simples comparées à la suite du jeu). D'après nos tests, il est même possible d'entrer sur les territoires « des abonnés » mais sans avoir accès à toutes les possibilités de jeu (pas de combats, pas

de quêtes...). Pour profiter de l'immense monde imaginé par Ankama dans son intégralité, il vous faudra vous acquitter de la « modique » somme de cinq euros par mois (tarif dégressif en fonction de la durée d'abonnement choisie).

C'est bien beau tout ça, mais question gameplay, comment ça se passe ?

Tout commence par le personnage. Pas moins de onze classes sont disponibles, avec à chaque fois le choix du sexe et de la couleur (cheveux, tenue...). Tous ont des points forts et des points faibles. Certains seront très bons au corps à corps, d'autres préférant les invocations (un des favoris de la rédaction). Une fois son petit nom trouvé, votre nouvel ami se retrouve auprès de la statue de son dieu (eh oui, la religion est partout, ici commence un tutorial. Une fois que vous avez appris les principes de base, on vous lâche dans la nature impitoyable d'Amakna.

La légende des *Dofus* est assez sombre, le secret de ces œufs extrêmement puissants avait presque été oublié... jusqu'au

jour où ils ont été dérobés. Votre destinée est elle aussi incertaine, rien n'est vraiment écrit vu que vous décidez de vos actions et déplacements. Seul ou avec des compagnons de fortune, vous allez combattre divers animaux plus ou moins méchants ou attachants (cf les très réputés Bouftou). Vous pourrez ainsi augmenter vos capacités au combat, trouver des objets, de l'argent. Pour les pacifistes : retournez jouer aux *Sims*... (ah ah trop bête, dans *Les Sims* on peut laisser évoluer son bébé dans son caca et se le faire récupérer par les services sociaux. NDLR). Ah non, vous avez aussi la possibilité de trouver un emploi : boulanger, agriculteur et autres (l'Artisanat, première entreprise de France). Monde capitaliste et matérialiste oblige, les ventes et échanges sont courants entre les membres. Un moyen de rendre le jeu encore plus communautaire !

Avant d'aller plus loin :

- **Dofus** se prononce Dofousse

- **MMORPG** est l'acronyme de l'expression anglaise *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, qui signifie, en français, jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. Il s'agit donc d'un jeu vidéo d'aventure, comme *Baldur's Gate* et autre *Ultima*, qui se joue à plusieurs. Le principe est simple : vous ne guidez que votre personnage et interagissez avec d'autres joueurs connectés simultanément. À l'heure d'Internet et des grosses cylindrées, les capacités de ces jeux sont toujours plus grandes et accueillent toujours plus de joueurs sur des serveurs entièrement dédiés, d'où le terme massivement.



L'AVENTURE ANKAMA

Une belle histoire vraie

Parti de trois fois rien pour devenir aujourd'hui une entreprise prospère et en pleine diversification, Ankama réalise un joli parcours.

Rencontre avec Thomas Bahon, le chargé de communication.

W'arlt : Pouvez-vous nous expliquer ce qu'est Ankama?

Dofus : Le Studio Ankama, c'est le jeu vidéo. Nous avons commencé avec l'activité web agency (Ankama Web Agency) qui nous a permis de gagner des sous pour financer l'aspect jeu vidéo. Nous n'avions pas de financement et nous n'avions personne qui pouvait justifier d'une expérience dans le domaine du jeu vidéo sauf en tant que joueur, ce qui n'est pas spécialement valorisant. Le truc, c'est que pour faire un jeu vidéo, nous ne sommes pas vraiment aidés par les banques. La solution de Tot (l'initiateur du projet et directeur artistique NDLR) a été d'adopter l'idée de faire quelque chose pour vivre puis à côté de cela nous avons réfléchi à Dofus. Avant de créer Ankama en février 2001, Tot avait déjà l'idée Dofus en tête.

W'arlt : Qui était là au commencement ?

Dofus : Au début, ils étaient 3 associés : Anthony (Tot) qui est directeur artistique, Camille (Cam) le directeur technique et Manu (Emmanuel) le directeur commercial. Puis très vite, il y a

eu un premier salarié.

W'arlt : C'est donc plus tard qu'a commencé l'aventure Dofus ?!

Dofus : Ayant fait assez de sous dans le web agency et ayant aussi des clients réguliers, parce que leur objectif était bien de travailler sur la longueur, pas forcément de faire des sites internet en entier mais travailler régulièrement avec des entreprises style La Redoute ou La Française des jeux, l'aventure Dofus s'est mise en place.

W'arlt : Cela vous a permis de faire des choses plus intéressantes par la suite.

Dofus : Oui, nous avons déjà commencé par faire des petits jeux, pas forcément super. Puis quand nous avons eu l'argent, nous avons entamé le développement de Dofus, commencé à recruter une équipe, faire des emprunts, pouvoir justifier auprès des banquiers que nous avions déjà des sous et que nous pouvions en dépenser plus... recueillir des aides aussi.

W'arlt : Justement, est-ce facile de se lancer avec les



aides proposées ?

Dofus : En fait, il faut se débrouiller, savoir ce qui existe. Il faut avoir les contacts, car il faut faire un dossier, mais c'est aussi sur le feeling avec les personnes chargées d'examiner le dossier. La deuxième étape, ce sont les aides que tu reçois si tu as déjà eu des aides.

W'arlt : Logique...

Dofus : (rire) C'est super logique. Pour eux, ils n'ont pas à faire l'expertise de dossier et donc quelqu'un qui a déjà eu des aides, c'est quelqu'un de sérieux. Après il y a des limites ; tu as des aides, mais il ne faut pas atteindre un certain montant au niveau européen, régional...enfin, c'est tout un micmac. Nous, par exemple, nous avons eu l'aide du CNC pour l'aide au scénario puis après nous avons eu des avances sur investissement ou des prêts sur l'honneur. Nous avons aussi eu une aide européenne pour le côté un peu innovant du jeu puis après, des financements régionaux pour l'aspect salarial.

W'arlt : Aujourd'hui vous êtes 25, c'est ça ?

Dofus : Oui, d'abord les 3 créateurs, 10 l'an dernier et aujourd'hui 25.

W'arlt : Qui fait quoi dans l'entreprise ?

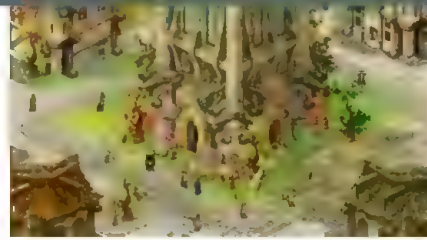
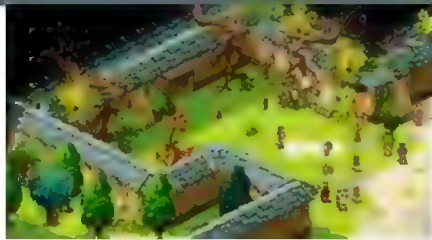
Dofus : Aujourd'hui, il y a 11 graphistes, 8 développeurs, 4 au marketing puis après, des stagiaires. Nous prenons beaucoup de stagiaires. Moi par exemple. On commence par faire du stage puis on devient salarié ensuite, ou pas.

W'arlt : C'est un peu ce qui fait râler en France en ce moment...

Dofus : Oui c'est vrai, mais je vous avouerai que nous avons eu des stagiaires avec qui ça ne l'a pas fait, en gros. Au niveau des graphistes, Tot a pris beaucoup de temps pour les former. Maintenant, il n'aurait pas le temps de prendre des graphistes qui débutent ; donc même si nous prenons des stagiaires dans l'optique de devenir salariés, cela n'est pas toujours évident. Nous avons déjà eu des désillusions en employant des jeunes qui en fait ne nous ont pas plu, nous aurions préféré les avoir en stage pour détecter ça plus tôt.

Mais pour nous, c'est bien, ça permet de faire bosser des étudiants. Nous n'hésitons pas à les rémunérer, et si ça se passe bien...





Un jeu Singulier

En 2d, en Flash, à emporter partout !

Alors que les autres MMORPG nécessitent une bonne machine pour tourner décemment, ont besoin d'une grosse connexion et de nombreux téléchargements de mises à jour de plusieurs centaines de mégaoctets, *Dofus* est léger, utilisable sur n'importe quel PC, et permet même de surfer et de chatter, grâce à un navigateur Flash.



W'art : Le public cible est donc plus large que pour des jeux comme *Guild Wars* qui demandent des PC de compétition ?

Dofus : Oui, le ciblage n'est pas le même, mais il existe des joueurs qui jouent à *World of Warcraft*, *Guild Wars* et *Dofus*. Certains ne joueront jamais à *Dofus* et d'autres jamais à *Warcraft*.

Maintenant, quand on voit les autres jeux sur le marché, on est quand même content de ne pas être en concurrence directe avec *World of Warcraft*. Quand *Warcraft* communique, nous sommes super contents, nous pouvons avoir un retour positif pour nous. Alors que si c'est Ryzom ou *Nevrax*, pour eux c'est un peu plus dur. Ils sont eux aussi en 3D, ce qui demande beaucoup de ressources.

W'art : C'est l'avantage de *Dofus*, une clé USB et on joue partout.

Dofus : Oui. Au départ c'était un peu imposé par la technique, nous n'avions pas les moyens, mais en même temps la logique voulait que ça soit comme ça. Si nous avions voulu faire un *War-*

craft, nous nous serions littéralement plantés puisque nous ne l'aurions pas fait aussi bien, nous aurions galéré, nous aurions peut-être dû abandonner le projet en cours de route à cause du manque de financement.

W'art : En flash il y a déjà eu *Banja* et ça n'a pas spécialement marché !

Dofus : *Banja* ce n'était pas un MMORPG, c'était vraiment un jeu où tu étais seul. C'était très graphique, mais pas tout à fait optimisé. Toutes les trois pages il fallait attendre que ça charge. Ça n'est peut-être pas très sympa pour ceux qui ont travaillé dessus, mais c'était au début d'Internet donc tout le monde n'avait pas l'ADSL. Il était gratuit, et la version payante n'a pas vraiment marché, sauf peut-être au Japon. Nous, avec *Dofus*, nous nous sommes dit « On fait du flash, mais nous ne voulons pas faire un jeu qui soit assimilé à du flash ». Donc dès le début, même si nous étions contents d'être référencé dans les communautés flash et d'avoir des prix, nous avons communiqué sur le fait que c'était un jeu vidéo et pas un jeu flash. Parce

que nous nous sommes dit que les joueurs auraient un mauvais a priori sur les jeux flash, et que le flash ne peut être que gratuit. Au début, c'était un peu compliqué vu que l'on passait par le navigateur, puis on a utilisé le système d'application (NDLR : un .exe) et il y a des gens à qui il faut le dire que c'est fait en flash...

W'art : Le navigateur flash est pourtant toujours utilisé pour avoir la messagerie instantanée et le browser Internet à côté.

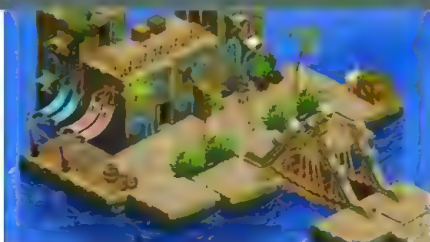
Dofus : Oui, il y en a encore beaucoup qui jouent comme ça, ceux sous Mac ou Linux notamment. Ça nous a permis de dire que l'on avait un vrai programme. On préférerait être petit chez les gros que gros chez les petits. Le jeu flash, c'est quand même un microcosme. Beaucoup croient que *Dofus* c'était un projet amateur qui est devenu grand. Alors qu'à la base il était semi-pro vu qu'il y avait un objectif commercial à terme. Et même s'il y a beaucoup de choses très bien en flash, on n'est quand même pas du tout dans le même créneau que le jeu auquel

tu joues pendant 5 minutes.

On en fait aussi, pour *Nestlé Lion*, on sait faire, mais ce n'est pas du tout le même boulot que sur *Dofus*.

Pour nous, *Dofus* est réellement un jeu vidéo, mais au départ ça a été très dur de se faire référencer par des sites comme Gamekult. Il a fallu prouver que *Dofus* était un jeu massivement communautaire et non un autre *Banja*.

Du côté des joueurs, certains se sont plaints que ça ne soit pas en 3D, qu'il n'y ait pas de scrolling ; ces joueurs-là portaient. D'autres ont commencé à s'amuser et à nous comparer à d'autres jeux comme *World of Warcraft* (WoW). Ça nous fait plaisir quand quelqu'un nous dit « Ce que j'aime bien dans WoW, c'est ça et je ne l'aime pas dans *Dofus*. » et inversement... On nous compare à WoW : on est super contents. Même pour nous critiquer, on préfère être comparés à des gros.



Un parti pris graphique

Jeu en 2D, Charte stylisée

Vous le constatez sans doute à travers les nombreuses illustrations et screenshots de ce dossier, *Dofus* en impose par son identité visuelle. Des décors riches et stylisés aux personnages emprunts de culture japonaise et de cartoons en général, *Dofus* marque des points grâce à un parti pris graphique audacieux et réussi.

W'art : Y a-t-il un lead artiste, qui choisit le design des personnages, décors, etc. et les autres s'adaptent ?

Dofus : En gros c'est Tot. Il a déjà formé quelques graphistes, puis le noyau dur c'est quand même des gens qu'il connaissait avant ; des amis, mais aussi des gens qui ont fait la même formation que lui aux beaux arts de Tournai.

W'art : Chacun des artistes peut donner son avis ?

Dofus : Sur un décor, c'est assez simple. Mais au niveau des personnages, il y a quand même une certaine charte graphique qui s'est imposée. Il y a des détails à respecter, par exemple les personnages ont maintenant un contour noir, le côté manga — dessin animé, etc. C'est pas forcément Tot qui l'a apporté, mais c'est lui qui a dit « Maintenant on fera comme ça. » ...

Du coup quand quelqu'un nous envoie un CV, on lui demande quand même de faire des dessins s'inspirant de l'univers et des personnages *Dofus*.

Au début, il n'y a pas forcément de règles, mais certaines choses s'imposent et donc, sauf si tu es en mesure de prouver que c'est mieux de faire différemment, tu t'y plies en gros.

W'art : Le choix de la 2D vient aussi de Tot ?

Dofus : 2D non, enfin si, vu qu'à la base ce sont des illustrateurs...

Tot a fait Saint-Luc à Tournai avec spécialisation BD et la plupart des autres graphistes aussi. Une fois sorti de cette formation, on ne choisit pas spécialement la BD. Mais ils étaient très intéressés par l'idée de bosser en 2D. C'est quelque chose d'assez évident. Pour développer aujourd'hui un jeu en 3D, il faut de grosses équipes. Alors que là, avec la 2D, on pouvait commencer à trois ou quatre. Donc, en plus de l'envie de faire de la 2D, il y avait aussi les contraintes techniques. Maintenant, ça colle vraiment bien à ce que l'on veut, on voulait être différents.

W'art : Il y a sûrement une

histoire de graphisme 2D maîtrisé qui rend le jeu aussi agréable que de la 3D ?

Dofus : Oui, il doit y avoir une part de graphisme, mais on est aussi convaincu que c'est l'intérêt du jeu qui le rend attractif. Si tu fais ton jeu en 3D travaillée mais qu'il n'est pas top, tu ne vas pas avoir de joueurs. Avec *Dofus*, je ne dis pas qu'on a toujours bien fait les choses, mais rapidement on a mis les bouchées doubles, on a voulu être proche des joueurs. C'était important.

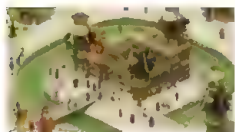


CONVIVIALE COMMUNAUTÉ



Proximité d'Anhama avec la communauté

Anhama est bel et bien omniprésent. Il est donc logique que l'entreprise soigne sa communauté. Cette dernière, très conviviale et active, participe aux discussions et parfois même à quelques décisions.



W'ark : Est-ce que l'avis des joueurs dans les sondages et sur le forum influence vos décisions ?

Dofus : Nous nous sommes rendu compte que la version anglophone marchait moins bien parce que l'on est beaucoup moins proche des joueurs. Il nous faudrait sûrement quelqu'un avec une grosse culture américaine ; dans la version anglophone, il y a quand même plus de 50% d'Américains. Si nous étions une boîte coréenne, nous ne nous poserions pas de questions et le jeu ne serait qu'en coréen. Mais là, nous sommes une boîte européenne. Il y a donc des problèmes d'adaptation, pas les mêmes références culturelles. Chez nous, c'est pas mal de jeux de mots alors que pour les anglophones, c'est plutôt du comique de situation.

Pour les francophones, nous essayons toujours de suivre. Quand nous leur posons des questions, elles sont déjà orientées mais on en tient quand même compte. Si sur un « Oui ou Non » on a que 30% de « Ou i » mais avec plus de 5000 votants, nous ferons peut-être quand même l'adaptation mais, c'est sûr, avec un peu moins de

motivation. Par contre, tous les sondages ne sont pas intéressants, parfois ils servent seulement à faire vivre la communauté. Pour être proche, nous avons voulu avoir notre propre forum ; je crois qu'aucun jeu massivement multijoueurs n'héberge son propre forum officiel.

W'ark : Le forum vous permet de parler aux joueurs, mais ça leur permet aussi de s'entraider, ce qui n'est pas toujours simple dans le jeu.

Dofus : Oui mais pour d'autres jeux, il y a des forums qui existent, hébergés par jeuxonline, etc. En anglais, c'est pareil. Les forums n'appartiennent pas au studio. Notre forum n'est peut-être pas très beau...

W : Oui c'est vrai...

D : (rire) Nous l'avons développé pour des raisons de sécurité, mais aussi l'idée c'est d'être toujours là. Après nous sommes ouverts aux sites de fans, nous sommes d'accord pour les aider. Nous aimons bien bosser avec eux, mais nous ne faisons pas tout.

W'ark : Avez-vous fait un peu de promotion ?

Dofus : En fait, nous n'avons pas fait de pub, mais seulement écrit sur quelques forums.

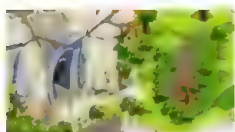
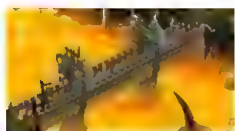
W : Ah, vous avez spammé !

D : Si on veut, c'est plutôt du marketing viral. Parfois nous nous faisons jeter, mais ce n'est pas grave. Après, pas réellement de pub. Maintenant, c'est les journaux qui viennent vers nous. Nous avons fait les journaux et

TV locaux, puis de la presse spécialisée. Récemment, nous avons eu deux pages dans *Canard PC*, ça fait plaisir, c'est quand même une référence.

W'ark : Et encore, le jeu est passé gratuit (mais limité) depuis peu de temps.

Dofus : Oui, depuis que nous sommes gratuits, nous avons eu 2000 abonnés supplémentaires. Pourquoi l'a-t-on fait ? En fait, nous nous sommes dit que sur le marché il y a tellement de concurrents qu'il fallait le faire gratuit pour se faire connaître. Et donc, très logiquement, on est aussi passé au gratuit pour les francophones. Nous n'aurions pas pu le faire dès le début du jeu, car nous avions besoin de gagner un peu d'argent !





DOFUS

Tot - Ancestral Z - Crou-
chann
Ed. Ankama
7,40€

Depuis le temps que j'écris pour des e-zines, voilà mon tout premier SP (service de presse), j'en ai presque honte. D'une part parce que Ankama Editions n'a pas les moyens d'éditeurs comme Soleil et consorts ; et ensuite parce que je n'ai pas que de bonnes choses à dire de cet ouvrage.

Même si je joue à Dofus depuis pas mal de temps, je dois bien avouer que la BD inspirée du jeu ne m'a pas convaincu. On y retrouve pourtant tout l'univers, les mêmes personnages, certains « monstres », une quête, de l'entraide et même un style graphique assez proche de ce que je vois sur mon PC. Mais justement, ces traits épais ressemblant au vectoriel de flash ainsi que les visages figés, grosse goutte sur le côté stylé manga ado : c'était bien sur mon écran, mais ça n'est pas du tout ce que je cherche en BD. Les scènes d'action sont fluides mais certaines cases sont difficilement lisibles — peut-être à cause de ces traits gras. Certaines illustrations ainsi que les bonus en fin de livre démontrent tout de même une belle maîtrise du crayon.

Je ne m'attendais à rien de bien différent au niveau du scénario : un héros, ses amis, des méchants, de la baston, une grosse dose d'humour (un peu vaseux) et du suspens. Comme tout bon divertissement, *Le péril Gelées* me fit sourire quelques fois ; pas de quoi non plus me luxer la mâchoire. Aussi, je m'interroge sur certains points de l'histoire qui me paraissent vraiment anecdotiques, voire même inutiles (notamment le passage d'un Son Goku® ayant abusé du McDo).

Ce premier tome (qui a un format manga, mais un sens de lecture européen) plaira sûrement aux plus mordus de Dofus ; les autres passeront juste un petit moment de détente (ça ne fait pas de mal). Mais personnellement, je préfère quand même économiser le prix de 3,37 tomes pour pouvoir m'offrir le magnifique ArtBook des graphistes du jeu...

Jicé



pépites de goodies

De A comme Artbook à M comme Manga

Ankama s'étend dans le domaine du merchandising. Figurines, CD de musique, manga, artbook, mais aussi jeu de plateau et tout nouveau jeu vidéo.

Une prouesse quand on sait que le nouvel éditeur procède lui-même à la distribution de ses produits, sur Internet bien sûr et dans le commerce, local tout d'abord.

On peut dire que la machine de guerre Dofus est bien rodée.

Ankama Éditions est chargé de réaliser, éditer et diffuser tous les produits issus des univers d'Ankama Studio...et principalement *Dofus*. On nous explique tout d'abord le choix de rester maître dans l'édition et la diffusion des produits dérivés *Dofus* : « Tot ne veut rien lâcher ; c'est un peu son bébé, *Dofus*. Après, la diffusion, c'est dur. Il faut démarcher les distributeurs, les détaillants. Les gros distributeurs, style Hachette qui a plus de 70% du marché, ont des conditions qu'on ne pouvait pas accepter. Maintenant, on est quand même référencé dans



tous les magasins spécialisés de Lille, on va être au Furet du Nord et à la Fnac. On va faire des séances de dédicaces... » Cette division merchandising de la « maison mère » a ainsi sorti dans le commerce un premier tome de *Dofus ArtBook*, très joli

ouvrage de croquis et illustrations des graphistes *Dofus*, disponible pour 25 euros.

Peu de temps après, les éditions Ankama proposent *Dofus – Le péril Gelées*, premier tome de la bande dessinée tirée de l'univers du jeu... (cf. Chronique ci-contre).

Pour les oreilles contemplatives, il est possible de retrouver sur une petite galette plastique de 12 cm, les musiques et ambiances sonores du jeu.

Ça ne s'arrête pas là. L'univers *Dofus* est tellement vaste que l'on peut l'adapter à toutes sortes de merchandising. Après les t-shirts courant novembre, ce sont les figurines (assez jolies et à prix plutôt dérisoire au vu des prix du marché) qui sont les dernières à avoir débarqué. Enfin, peut être pour atteindre un public différent, un jeu de plateau en carton avec figurines en plomb et cartes est à l'étude, ainsi qu'un jeu vidéo basé sur le combat tactique : *Dofus Arena*. Ce projet, en cours de bêta test, a pour base l'univers de *Dofus* mais sera uniquement axé sur le combat en PvP (Player vs Player) avec un système de cartes, de points et de jeu au tour par

tour... Lys, notre graphiste, fait actuellement parti des testeurs de la version online de l'arène. Elle assure y passer de nombreuses heures et admet même y prendre plus de plaisir que de jouer au *Dofus* initial. A noter qu'une seule inscription sur Ankama Games permettra l'accès aux deux jeux. Affaire à suivre... (sortie définitive prévue en Février 2006). Ankama Éditions envisage aussi d'éditer, d'ici quelque temps, des ouvrages personnels des dessinateurs de *Dofus* voire même d'autres auteurs extérieurs à leur équipe.

Devant cette armada de produits dérivés, on ne peut qu'être heureux pour Ankama, cette petite société qui monte et qui garde la volonté de divertir ses joueurs, tout comme ses lecteurs.

Jicé



DESIGNERS TOYZ



Fashions, classe, limités et super chers

Le "designer toy" est une figurine née de notre civilisation des loisirs et qui en détourne ses paramètres spectaculaires (séries cultes, bandes dessinées). À l'occasion d'une exposition à la galerie Artoyz (Paris), tour d'horizon sur cet objet de collection mignon et trash pour adultes à l'échelle mondiale.

Sublime, immoral et iconoclaste, le designer toy est constitué d'une matière en vinyl (matériau toxique à ne pas mettre entre les quenottes d'un enfant) et arbore des mines enjouées, stupides ou renfrognées. Il emprunte des codes vestimentaires et iconographiques aux cultures urbaines ou aux contes et séries de notre jeunesse.

L'histoire débute au début des années 1980 dans nos chambres lorsque nos géniteurs nous achetaient des figurines *Star Wars*, *Saint Seiya* et *He-man* en

pagaïlle. Certains y décelèrent vite des caractéristiques esthétiques, prirent soin de ne pas trop jouer avec et en conservèrent l'emballage pour décorer leur bibliothèque entre les cahiers de cours et les albums *Tintin*. C'est le début d'un nouveau patrimoine à l'instar des bibelots des parents et grands-parents.

À la fin des années 1990, les premiers designer toys naissent à Hong-Kong avec l'artiste Michael Lau qui customise des soldats G.I.-Joe. Il les grime en chanteurs et danseurs hip-hop avec vêtements de sport, chaînes en or et immense radio-cassettes sur l'épaule. L'effet est immédiat et se répercute au Japon sous le nom de "Urban Vinyl" pour reconvertir une panoplie de personnages mignons de l'animation et du manga mainstream (*Doraemon*, *Astroboy*). L'Occident lui emboîte rapidement le pas.

Le designer de jouet est avant tout un artiste qui se démarque des canons commerciaux tout en accaparant certains éléments de ceux-ci pour renforcer l'as-

pect saugrenu de ses créations. Il intègre généralement un collectif pour financer la production de ses œuvres ou bien réalise seul un nombre limité de jouets déclinés sous plusieurs coloris ou graphismes. Cela ressemble à une sorte de palimpseste quand on voit une forme et une fonction initiale (un lapin, animal mignon) représentant différents personnages aux antipodes de ses origines (*yakuza*, mort-vivant). Les jouets proposés sont inamovibles ou avec des parties mobiles comme les bras, les mains, la tête et le bassin. D'autres sont des modèles de base vendus avec des accessoires comme le personnage dérivant du héros japonais *Ultraman* de l'importante compagnie américaine *Kidrobot* et son récent modèle *Tengu 08* avec les attributs du dieu *shintô* (long nez, éventail) conçu par *Damon Soule*.

L'autre différence avec les jouets de la grande consommation réside dans le tarif. Un designer toy épuré et sans décor atteint des prix très élevés, tandis que son pendant dans les grandes surfaces ne coûte que quelques

euros. Les raisons résident dans le caractère limité de la production (forme, couleurs) de ces jouets et la notoriété du concepteur comme le producteur et humoriste *Gary Baseman* ou le collectif japonais *Medicom*. N'oublions pas que plus on fabrique un modèle à la chaîne, plus son coût de production est amorti. On ne débourse pas le même montant pour un jouet de série censé éveiller les sens d'un enfant et une figure destinée à trôner sur une étagère montant.

Exemple parfait de la société "adulcescente", le designer toy est le chantre d'un nouveau goût pragmatique tenant compte d'un art populaire exponentiel éloigné des beaux-arts élitistes. Gageons que ce phénomène fera de nouveaux émules pour cette nouvelle année.



D's©





Les Figurines Corpse Bride sont arrivées !

Corpse Bride est sorti sur les écrans il y a plusieurs mois déjà et le contenu du DVD à paraître prochainement se dévoile peu à peu. C'est le moment de parler des figurines issues du dernier Film d'animation de Tim Burton. Elles ont débarqué en France au moment de Noël et, comme il est de coutume chez McFarlane Toys, elles sont d'une qualité exceptionnelle.

Le film de Tim Burton est sorti le 19 octobre dernier et les figurines tant attendues ont mis logiquement un peu de temps à arriver sur les étals des magasins spécialisés en France. J'ai d'ailleurs constaté que la gamme complète n'était pas encore disponible au moment où j'écris ces lignes.

En décidant de signer avec McFarlane Toys, Tim Burton et sa bande ont choisi la boîte la plus en vogue du moment en matière de réalisation de figurines. Rappelons que le travail avait été confié à Mezco Toys (ceux qui s'occupent des figurines issues du comics et du film Hellboy) pour l'Etrange Noël de Mr Jack.

Un meilleur résultat était donc possible, et McFarlane le démontre brillamment. Attendues comme le film, qui pour bon nombre de spectateurs s'est révélé décevant - avec des personnages moins charismatiques, des chansons moins envoûtantes et une histoire moins barrée que celle de l'inégalé *Etrange Noël* -, les figurines mettront tout le monde d'accord quant à leur qualité. Finition exceptionnelle, peinture mate soignée, taille confortable de 15 cm environ. La gamme « standard » de produits épatée, comme prévu, il faut l'avouer.

Arnold de la Tour.

Contenu des gammes :

« Standard » (15cm)

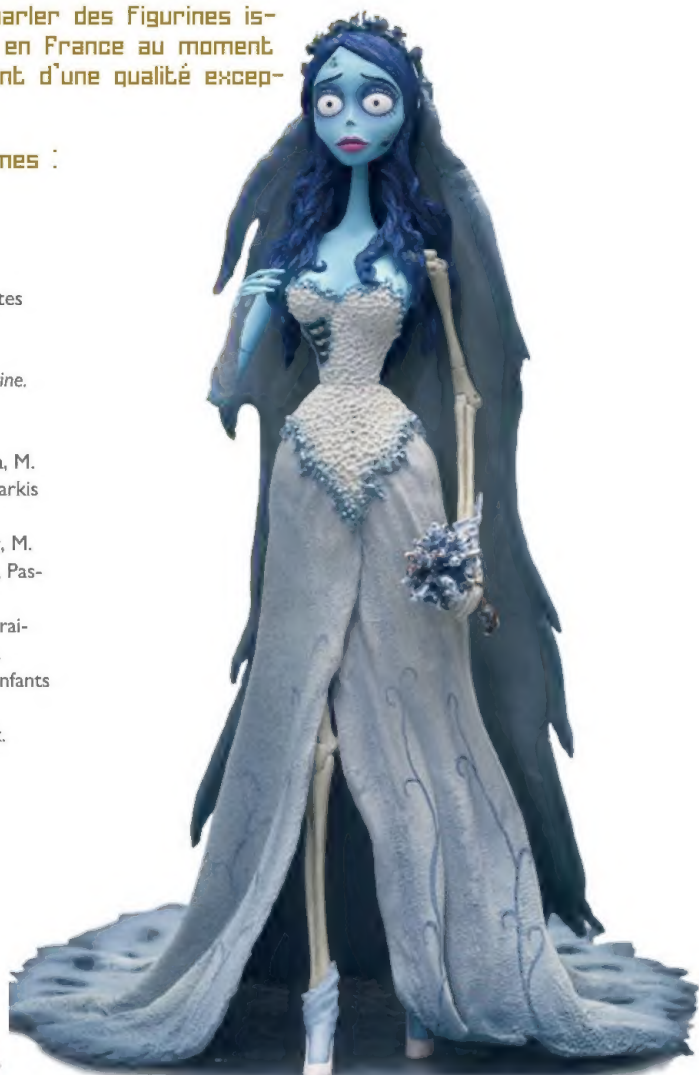
- La mariée
- Victor
- Victoria
- Les deux enfants squelettes
- Général Wellington
- Général Bonesapart

=> environ 18 euros la figurine.

« Mini » (7,5cm)

- Famille Everglot (Victoria, M. Everglot, Mme Everglot, Barkis Bittern)
- Famille Van Dort (Victor, M. Van Dort, Mme Van Dort, Pasteur Galswells)
- Les morts (La mariée, l'araignée, Maggot, le squelette, Scraps le chien, les deux enfants squelettes)

=> environ 25 euros le pack.





Le Seigneur des anneaux - Pour y voir plus clair

J'étais super déçu au moment où nous avons fait le sommaire. Personne ne voulait parler des produits dérivés hors de prix. Enfin, ça dépend vraiment du revenu de chacun... Faut savoir se mettre à son niveau, je pense. C'est pourquoi j'ai décidé de prendre les choses en main en parlant de produits chers, pour nous les riches.

Ennonçons de ce pas la couleur. Ici on ne va pas parler de figurines moches, de bibelots en plastiques. Non monsieur, ici on discute de reproductions, oui madame, d'accessoires crédibles et réellement magiques. Pour faire simple à propos du *Seigneur des anneaux*, coupons la poire en deux.

En effet, deux fabricants se partagent le gâteau (ah mince, j'avais dit la poire !). À ma droite, United Cutlery Brand, spécialisé dans les lames et casques à l'échelle. À ma gauche, Sideshow Weta qui propose des miniatures d'armes et de casques, ainsi que de très nombreux bustes, figurines en résine et décors. D'un point de vue qualitatif, il n'y a pas de réelle démarcation. La qualité est tout simplement inouïe dans la quasi-totalité des domaines (même si un buste de Frodon, ça peut toujours faire grincer des dents quant au réalisme de la chose...). Forcément collector, tous les articles sont en quantités limitées et chaque jour voit passer un des produits en rupture définitive.

Avant de détailler les catégories de United Cutlery Brand plus longuement, parlons de Sideshow Weta qui n'aura pas cette chance.

Chez ces derniers (spécialistes du produit dérivé haut de gamme), deux catégories me font de l'œil : les bustes et les répliques de casques sur socle. Les casques sont à l'échelle 1/4 (20cm de haut environ) pour moins de 40 euros et on trouve un très large choix : casque du Roi Sorcier, casque d'orc, casque de la Bouche de Sauron, etc. Les bustes quant à eux sont proposés à moins de 60 euros et font également une vingtaine de centimètres de hauteur. Les plus réussis sont évidemment les créatures du type troll, roi sorcier, etc. bien qu'ils soient aussi les plus difficiles à trouver. Concernant United Cutlery Brand, nous avons d'une part les casques. Là, c'est vraiment la très grande classe. Évidemment, ils font mauvaise impression si on les pose à côté d'une collection d'œufs Fabergé, mais il faut reconnaître que la finition est particulièrement réussie et qu'ici le mot « réplique » (rien avoir

avec les tremblements de terre, mais souvenez-vous des casques issus de Star Wars...) prend vraiment tout son sens. La gamme de produits est considérable : heaume d'Isildur, casque elfique, soldat du Gondor, etc...

D'autre part, il y a les lames... Que serait le *Seigneur des anneaux* sans ses épées ? Glamdring, épée de Gandalf, jadis brandie par le roi de Gondolin. Dard, l'épée de Bilbon, Anduril, forgée avec les fragments de Narsil, l'épée d'Elendil. Vous en rêviez ? Tout cela est possible grâce au savoir-faire des forgerons qui ont réalisé les répliques à l'échelle de presque toutes les épées de la saga (on trouve même des rapières orc ou les dagues de Legolas). Seul regret, elles ne sont pas tranchantes... (arrêtez de me lire avec ce regard humide !). Vous pourrez donc vous contenter d'objet plus contondants comme le bâton de Gandalf ou celui de ce vieux caniche de Saroumane. Pour ce qui est des prix, ne comptez pas moins de 150 euros en général.

Arnold de la Tour.

Où trouver les produits ?

Je vous conseille d'aller jeter un œil à la boutique française en ligne : <http://www.sharpedge.fr/> Ils sont spécialisés en *Seigneur des anneaux* et le choix est confortable. Évidemment, compte tenu des ruptures de stock, il vous faudra sonder les boutiques spécialisées qui ont pignon sur rue (souvent bien plus cher) ou mieux, aller directement commander chez les Ricains (le dollar est faible !) tout en risquant les frais de douanes. A vous de choisir !

L'illustration ci-dessus est © John Howe



Lovecraft en Figurines



Sota Toys a réalisé trois figurines de monstres issus des livres du grand Lovecraft.

C'thulhu, la Goule et Dagon sont fin prêt à fournir une dose d'épouvante à votre collection.

Prévues pour fin 2005, les figurines ont été reportées à octobre 2006 et seront disponibles pour une vingtaine d'euros l'unité.

(photos : action-figure.com)



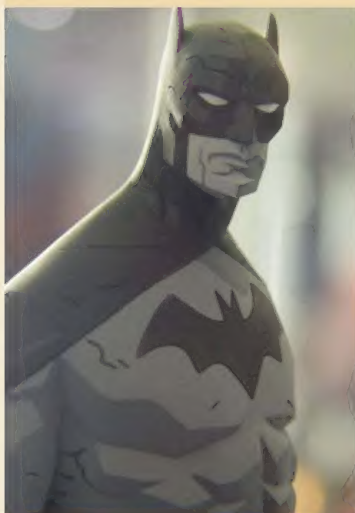
Oh ! Des donuts. Simpsons

Cela fait seize ans qu'ils nous font rire à la télé, et toujours pas de figurines *Simpsons* dignes de ce nom... McFarlane Toys, le providentiel fabricant de figurines du moment, a annoncé fin 2005 l'arrivée au printemps des premières figurines *Simpsons*, dont le prototype en photo ici même donne clairement le ton.

On vous en reparle dès les premières nouvelles fraîches.



Batman, par Mike Mignola



Disponible courant avril pour près de 60 euros, cette statue peinte en résine de *Batman* reprend le personnage vu par Mike Mignola.

En noir et blanc, cette figurine est la 4^{ème} d'une série regroupant les *Batman* de Joe Kubbert, Brian Bolland et Tim Sales, sculptées par Jonathan Matthews.

(photos : action-figure.com et éditeur)





www.wartmag.com



BD
MANGA
COMICS
ILLUSTRATION
ANIMATION
MUSIQUE
JEUX VIDEO

Design : lys

Wart est un webzine
gratuit au format pdf à
parution mensuelle
info@wartmag.com

Rédacteur en chef : JK
Rédac chef adjoint : Jicé
Secrétaire de rédaction :
Alexander Adam Falka

Ont participé au numéro.
Arnold De La Tour, Bill
Razor, Cubik, D's ©,
Frads.

Conception graphique et
mise en page : JK
Logo et couverture : Lys
Webmaster : MicFrip